Vídeo:

Un arte comprometido / contemporáneo

Pedro Ortuño Mengual
Profesor Titular de Universidad. Departamento de Bellas Artes.
Universidad de Murcia

Resumen

El vídeo ha tenido diversos matices y significados desde su aparición a mediados de los años sesenta. Diversas teorías sobre los medios de comunicación de masas, fueron fuente de inspiración para muchos artistas que veían en este medio, la oportunidad de intentar cambiar una sociedad excesivamente influenciada por la televisión. Los artistas que en esos años crearon obras audiovisuales tuvieron que enfrentarse con dos problemas: definir el propio medio y distinguir este entre otros. A partir de los estudios del teórico John Burris se analizan obras de artistas contemporáneos comprometidos con el medio vídeo desde sus orígenes.

Palabras clave

Videoarte - Arte multimedia - Mass-media - Instalación audiovisual.

Abstract

The term video has had various nuances and meanings from its appearance in the mid-1960s. Various theories about the mass media were a source of inspiration for many artists who saw in this medium as an opportunity to try to change a society overly influenced by television. The artists who in those years created audiovisual works had to be confronted with two problems; How to define the medium and how to distinguish it from others. From studies of the theorist John Burris discusses works of artists engaged with the medium video since its inception.

Key Words

Video art - Multimedia art - Mass media - Audiovisual installation.

Presentación

Rosalind Krauss en su ensayo *Videoarte: la estética del narcisismo* plantea la posibilidad de analizar las obras de vídeo bajo la premisa de ser un medio narcisista, según la autora, algo endémico en las primeras obras de vídeo al igual que lo fueron otros medios artísticos como la pintura o la escultura en esa misma década, la de los setenta. Sin embargo ¿Qué significó decir “el medio del vídeo es el narcisismo”? Vamos a tratar de definir el medio del vídeo o videoarte a partir de diversas reflexiones que en el ámbito de la crítica se han venido realizando desde los años 80.

El concepto de “videoarte” que se maneja en este trabajo se sustenta en dos principios: en el término en sí, tal y como fue acuñado en los años setenta por los artistas que utilizaron el vídeo como nuevo instrumento de creación y/o de exhibición de sus

trabajos; y en las nuevas poéticas de representación donde los artistas combinaron tanto la instalación como la performance, junto la utilización del vídeo, con la intención de experimentar sobre el hecho creativo. Señalados así los límites del concepto que aquí se va a utilizar, podrían incluirse en el ámbito del videoarte aquellas prácticas experimentales que, independientemente de su función, objetivo y exhibición, se sirven del vídeo como material creativo artístico, y que Rosalind Krauss (1979) ha venido a llamar "escultura en el campo expandido".

1. La experiencia de los límites

A la hora de intentar dar una definición de videoarte, cabría tener en cuenta que la propia noción de arte experimentó una serie de transformaciones en los años sesenta como consecuencia del agitado, crítico y convulso panorama artístico, del cual una de las consecuencias más inmediatas fue la aparición de numerosas tendencias y prácticas. En esos años, gracias a la definición y aceptación por parte de la crítica del concepto de *ready made,* introducido por Marcel Duchamp, la noción de obra de arte abarcaba y afectaba desde el objeto a la acción, desde una idea a una reflexión, pues tan sólo dependía del sentido que el artista le otorgara. Los primeras experiencias en Europa en las que los artistas interactuaron con el aparato de televisión vendrán de la mano del movimiento Fluxus y del Happening a principios de los años sesenta. Un ejemplo de ello es la instalación *6TV Dé-coll/age* del año 1963 de Wolf Vostell, que se convertirá así en uno de los primeros artistas en combinar el medio vídeo y televisión.

Se puede entender el videoarte como una disciplina artística que utiliza un soporte nuevo, la pantalla de televisión o de proyección, sin dejar de lado por ello la noción de creación y representación propiamente artística. El videoarte, por su naturaleza técnica,

estuvo muy vinculado a la televisión y, en este sentido, está ligado al resto de las artes del espectáculo: cine, teatro, música y fotografía. Pero, como señaló el crítico Dany Bloch en 1984 en su ensayo *Les vidéo-paysages de Bill Viola*, a diferencia de esas otras formas artísticas, "el videoarte no llega a identificarse con su material objetivo, es decir, con su propia maquinaria, sino que más bien lo hace con la manipulación de factores psicológicos y humanos que constituyen su sujeto -en sí- mucho antes que con la producción de imágenes" (Bloch, 1984:24-26). El videoarte, por su naturaleza, origen y utilización, se sitúa entre la escurridiza definición moderna de obra de arte y la creación artística realizada a través de una cámara utilizada habitualmente por los medios de comunicación de masas. La noción de obra de arte, como indicaba Dany Bloch, posee una «connotación históricamente generalizada de pintura y escultura» y les ha correspondido a ambas jugar el papel de transmisores de información visual. Si en el arte, denominémosle tradicional, la realidad es la que la mirada del espectador da a la obra, en el caso del vídeo, en cambio, esta realidad se literaliza porque "el mensaje se convierte en imagen y la representación en transmisión, en acciones y en informaciones directas de los acontecimientos; es decir, la obra ha cambiado de código".

1.1.Primeras aproximaciones a un nuevo medio

En cuanto al uso y primera aplicación de la televisión y el vídeo a acciones artísticas, se considera que los artistas Fluxus fueron los pioneros. Además, la propia historiografía ha establecido como punto de arranque de las prácticas de videoarte el año 1965, momento en el que Nam June Paik presentó su obra en soporte cinta de vídeo en el *Café Go-Go* de Nueva York. (Baigorri, 2004) A partir de entonces, las acciones realizadas con vídeo comenzaron a denominarse *Video Art* (Hanhardt, 1990:71-79). Aunque

lingüísticamente el concepto *Video Art* debiera traducirse como arte del «vídeo» o «arte vídeo», el término de *videoarte*, traducción homofónica literal del vocablo inglés, es el más utilizado en España y además hace referencia directa a la palabra de origen de este nuevo *ismo*.

La palabra *videoarte* es utilizada con diversos matices en cuanto a su campo de acción según autores e idiomas: *Video Art, l´art vidéo, video kunst o kunst und video, vídeo arte o arte de vídeo creación*. Sin entrar en la polémica que el propio término «arte» pudiera suscitar, habría que comenzar por contextualizar el vídeo arte como disciplina y como concepto. En los años sesenta, el *Video Art* surge ligado a un movimiento que, al igual que otros muchos *ismos* artísticos del momento, nace en medio de una fiebre combativa por sacar el arte de cierto anquilosamiento respecto a su función social. *Conceptual Art*, *Body Art*, *Land Art*, *Linguist Art*, *Arte Povera* y *Computer Art* son algunos de los nombres de estas corrientes y grupos artísticos caracterizados por sus posiciones críticas y contestatarias. Casi todos estos movimientos emergieron en Norteamérica en los años sesenta, y para muchos críticos y artistas contemporáneos significaron la cota máxima de un proceso artístico, que se había iniciado en la década de los cuarenta protagonizado por artistas europeos que emigraron a Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Según Eugeni Bonet (1987:15), cuando empezaron a manejarse los términos de videoarte y video-artista, en los años setenta, tenían unas connotaciones muy distintas a las que hoy entendemos. Videoarte en sus orígenes era todo; “documentos de performances y abstracciones sintetizadas, experimentos técnicos y proyecciones egotistas, testimonios sociopolíticos y propuestas autorreflexivas, actividades procesuales e instalaciones escultóricas, etc., y todo circulaba por los mismos ámbitos, incluidos los museísticos”.

Gene Youngblood (1979) en su libro *Expanded Cinema*, ya nos habla del vídeo como medio artístico cuyos códigos nos abren a una nueva perspectiva de la imagen en movimiento que va más allá del cine, -del cine como entretenimiento-, y que puede ir de la mano del llamado cine no-ficción, la cibernética, la holografía y las combinaciones intermedia.

Si analizamos la historia del arte, en los primeros años en que aparece un nuevo medio, como sucedió con la fotografía o en el cine, este nuevo medio asume funciones estéticas relacionadas con una elección tecnológica por parte de los creadores, y esto supone en sí un primer apoyo para distinguirlo de los otros medios. Por ello, cuando un artista trabaja en la fase formativa de un nuevo medio, los desafíos que se presentan son muy diferentes en relación a aquellos con los que se enfrenta cuando ya está establecido. Un nuevo medio podría ser como un libro en blanco en el que hoy se puede escribir cualquier cosa bajo la excusa de la experimentación y que, mañana, puede que eso sea considerado patrimonio e historia del medio. La mayoría de la veces, en las fases iniciales de experimentación artística con un nuevo medio, éste es implícitamente y a menudo explícitamente, el tema de la obra.

Sin embargo, históricamente cuando aparece un nuevo medio éste asume las características del medio precedente más similar, antes de establecer su propia autonomía estética, lo que John Burris (1996) llama “relación con el inmediato predecesor”. Por ejemplo, desde este punto de vista, la fotografía inicialmente imitó a la pintura, la música electrónica a la música instrumental, el cine al teatro y la televisión a la radio y al cine; teniendo en cuenta esto, el vídeo compartiría las cualidades de la televisión y el cine.

El vídeo existente antes de 1976 no podía captar la imagen con calidades similares a la fotografía o el cine, tenía una resolución baja y ruido alto, los equipos de edición y las cámaras de color eran prácticamente inaccesibles, etc. Muchos artistas buscaron

estrategias para desviar las limitaciones del medio. Una solución fue la de orientarse al arte conceptual o a la documentación de performances, como sucede en los trabajos de Acconci, Nauman y Graham, ya que resultaba evidente que el estado primitivo del vídeo no se podía sostener debido a esta poca definición de imagen. Por ello, muchos artistas de vídeo tuvieron que enfrentarse a dos problemas: cómo definir el propio medio y cómo distinguirlo de otros. Para aquellos que se comprometieron con estos problemas, John Burris (1996) observó que había dos estrategias generales, a las que ha llamado *la estrategia intensiva y extensiva*.

2. La estrategia intensiva

La estrategia intensiva según el propio Burris (1996), sería aquella en la que el arte del vídeo estaría definido únicamente por la estructura tecnológica del medio y sus capacidades, una ontología de la imagen vídeo y su mecanismo. En ella, los artistas en sus inicios, emplearon mucho esfuerzo en intentar definir la base material y tecnológica del vídeo. El *vídeo feedback,* la imagen que resulta cuando una cámara se dirige hacia el monitor que emite el propio registro de esa cámara, se vio como el material paradigmático. Era el resultado directo del funcionamiento interior del sistema, vacío de contenido y separado de todas las cosas externas, el *feedback* era el más puro ejercicio del medio. Es un fenómeno seductor que parece poseer vida propia y, combinado con otros efectos electrónicos y con sintetizadores de vídeo y de audio, ofrece un sinfín de posibilidades de experimentación.

La mayoría de las obras de videoarte realizadas en los años setenta fueron creadas a la luz de los ensayos y teoría social y cultural de los padres de la modernidad crítica del siglo XX, tales como *La obra de arte en la era de la reproducción técnica* de Walter

Benjamin (1936), *El hombre uni-dimensional* de Helbert Marcuse[I] (1964) o *La vida de Galilei* de Bertold Brecht[II] (1943) entre otras. Sus textos adquirieron una inusitada actualidad en el transcurso de los episodios de revueltas estudiantiles y laborales tanto en Europa como en Estados Unidos a finales de la década de los sesenta. "Nuestra tarea no es, de ningún modo, la de renovar las instituciones ideológicas tomando como base el orden social existente. Por el contrario, nuestras innovaciones deben forzar al abandono de dicha base. Es decir, estamos por las innovaciones y contra la renovación", afirmó Bertolt Brecht en una charla que dio en Darmstadt en 1932. Brecht se preocupaba por la postura autoritaria de las emisoras radiofónicas unidireccionales y por el hecho de que ningún oyente podía responder a las transmisiones; por lo tanto no había posibilidad de saber la verdad de lo que estaba sucediendo en su comunidad o en cualquier otra parte del mundo. A fin de recibir mensajes veraces, las transmisiones requerían algo más que una forma unidireccional. Había que establecer una comunicación bidireccional, buscar la respuesta del oyente, pues sólo así podrían entenderse y resolver los problemas cotidianos: por las interrelaciones subjetivas entre el emisor y el oyente. Para Brecht

---

[I] Las críticas de Marcuse a la sociedad capitalista de su libro *El hombre uni-dimensional* (1964), se asemejaban a las preocupaciones del movimiento izquierdista estudiantil de los 60. Conocido por hablar en las protestas estudiantiles, Marcuse pronto vino a ser conocido como "El padre de la Nueva Izquierda".

[II] En el verano de 1941 viajó desde Moscú en el expreso transiberiano a Vladivostok y desde ahí en barco a California, donde se asentó en Santa Mónica, cerca de Hollywood. Pensó en trabajar con algún papel en el negocio de la industria cinematográfica. Organizó algunas representaciones teatrales menores, en la mayoría de los casos en escenarios de emigrantes. Se describió a sí mismo como "maestro sin alumnos", ya que los estadounidenses no parecían estar interesados en su trabajo. Las autoridades le atribuían peligrosas ideas comunistas por lo cual fue interrogado el 30 de octubre de 1947 por el Comité de Actividades Antiestadounidenses, que conducía el senador republicano Joseph McCarthy. Un día después del interrogatorio abandonó los EE.UU.

(1932), el diálogo era un factor fundamental para garantizar la verdad en los medios de comunicación. Así, en su texto *Radiotheorie*, y tal y como explicó Benjamin (1934) en su estudio sobre Brecht, propuso la distinción entre medio de distribución y medio de comunicación y la necesidad de transformar uno en el otro; es decir, abogaba por una bidireccionalidad en la comunicación, un *feedback*, con el propósito de que el receptor pudiera actuar también como emisor, agente comunicador.

En 1948, Norbert Wiener, conocido como el padre de la Cibernética, el estudio de la comunicación en relación con el control en los seres vivos con el de las máquinas, publicó el libro ”*Cybernetics*”. Obsesionado con la idea de que el universo no es sino un gran torrente de desorganización, Wiener creía necesaria la creación de enclaves de orden que canalizaran y neutralizaran esa tendencia. Por aquel entonces, los científicos ya habían intuido que la auto-regulación era el necesario cimiento de ese orden. Pero fue él quien encontró la clave para construirlo: la información, o mejor dicho, su retroalimentación o *feedback*. De tal manera, Wiener (1948) definió a los seres vivos como sistemas auto-regulados que aprenden y se retroalimentan con información y que, por tanto, constituyen una isla en un mar de entropía (que podría definirse como el nivel de aleatoriedad en un sistema). En su opinión, esto dejaba claro que la identidad humana no puede estar encapsulada en la continuidad física (de hecho todas nuestras células cambian varias veces durante nuestra vida) y que los seres humanos, más que por carne y hueso, están constituidos por patrones de organización y flujos de información Semejantes ideas influirían posteriormente a Marshall McLuhan y a la antropóloga Margaret Mead, quien vería en los tabúes culturales una forma de transmisión de información destinada a la auto-regulación de la sociedad.

Antes que nadie percibiera la forma eléctrica de la revolución de la información, McLuhan ya estaba publicando excelentes explicaciones sobre los cambios perceptuales experimentados por los usuarios de los medios de comunicación. Según Mcluhan (1967), la percepción de la realidad depende de la estructura de la información. La forma de cada medio está asociada con una disposición o proporción diferente entre los sentidos que produce nuevas formas de conocimiento. Dichas transformaciones perceptuales y las nuevas formas de vivenciar, que cada medio crea, afectan al usuario sin importar el contenido del programa. Uno de sus escritos más influyentes en los artistas que trabajaban con vídeo fue *El medio es el mensaje* planteando reflexiones en torno a los nuevos medios de comunicación de masas o *mass media* y el control que el estado ejercía sobre ellos.

2.1. *Feedback*

El concepto de *feedback,* introducido por Benjamin y desarrollado por Wiener en su estudio de la comunicación, junto con los escritos de McLuhan y sus teorías sobre los medios, fueron utilizados, como veremos posteriormente, por artistas conceptuales que experimentan con el vídeo a finales de los sesenta, tal y como se pone de manifiesto en numerosas obras como las que realizaron Frank Gillertte e Ira Schneider *Wype Cycle* de 1969 o Dan Graham, *Present Continuous Past(s)* de 1974.

Con el tiempo, el concepto de *feedback* se ha ido ampliando para incluir en su significado casi todo lo que ocurre en los procesos de comunicación y que sirve para regular, más que controlar, la conducta de las personas que se comunican. Por tanto, podría definirse como toda respuesta que el receptor da a la comunicación de un comunicante.

Anteriormente, la primera reflexión de Benjamín sobre la posibilidad de que el receptor de una emisión de radio pudiera actuar también como agente comunicador del medio, junto con las teorías de la cibernética de Wiener, tuvieron una incidencia importante en los artistas de finales de los sesenta. Al experimentar con la cámara y posicionarla ante el monitor que a su vez estaba conectado a esa cámara, observaron la repetición hasta el infinito de la imagen del propio monitor y de la cámara, un nuevo fenómeno que tenía vida propia por las características lumínicas de los píxeles del monitor que se iluminan intermitentemente. Este hecho podía ilustrar el funcionamiento directo del interior del sistema (vídeo), vacío de contenido y separado de la imagen del mundo exterior.

El vídeo *feedback*, es por tanto la imagen que resulta cuando una cámara se dirige hacia el monitor que emite el propio registro de esa cámara. Fenómeno seductor y fluido que se vio como el más puro ejercicio del medio y los vídeo artistas se pasaron muchas horas, en estados de conciencia normales y alterados, trabajando con el *feedback* como material unitario o en combinación con otros efectos de vídeo. El vídeo, fue un medio nuevo, que dio posibilidades de experimentar con la imagen electrónica y en movimiento, permitiendo que los artistas escenificasen el concepto de *feedback* en el espacio (0rtuño, 2011).

Esta primera idea de video *feedback* podía ser puramente estética, generada a partir de experimentos con los propios mecanismos electrónicos del vídeo o, como apuntaban Benjamín y Wiener, orientada hacia una bidireccionalidad de la comunicación con el propósito de que hubiese un intercambio entre emisor-receptor con el mudo real. Algunos artistas no dudaron en hacer un principio general de este modelo, y localizaron aplicaciones inmediatas para él en psicología, sociedad y naturaleza. El vídeo se entendió como el mecanismo perfecto porque la información sobre la conducta de un ser humano individual, social o un sistema natural podría retro-alimentarse con ese sistema/individual.

En este sentido, el concepto de *feedback* fue fundamental en la conceptualización del videoarte.

Artistas como Paul Ryan, Dan Graham, Richard Serra, Juan Downey, Antoni Muntadas, Aldo Tambellini o Vito Acconci entre otros, de forma diversa, tomaron las teorías del *feedback* como modelo importante para distinguir el vídeo de la transmisión televisiva que en aquel momento se consideraba inherentemente autocrática e insensible a las condiciones externas del mundo exterior. El vídeo tenía que ser bidireccional y democrático: la información emitida a través del sistema se retro-alimentaba y, mediante diversas interacciones, alteraba el sistema. Cualquier persona que se implicara en la acción del sistema de vídeo se volvía parte del *loop* del *feedback,* y por consiguiente, parte del propio sistema. De esta forma, el videoarte, no sólo pudo referirse al mundo real sino que se volvió parte del mundo real sin dejar su identidad como trabajo de arte.

2.2. *Wipe Cycle*

Frank Gillette, junto con Ira Schneider, fueron invitados a participar en la exposición "TV as a Creative Médium", una exposición colectiva con artistas de Nueva York que habían experimentado con el vídeo en 1969, comisariada por Howard Wise en su galería de la calle 57. Propusieron un trabajo de vídeo instalación interactiva titulado *Wipe Cycle* usando imágenes de algunas de las grabaciones de entrevistas que Gillette había realizado el verano anterior.

La instalación de nueve-monitores era un collage de imágenes vivas, imágenes retardadas, transmisión de televisión en vivo y material pregrabado por Gillette y Schneider. Emitiendo la imagen de los espectadores ocho segundos retardada, y de nuevo 16 segundos retardada, Gillette y Schneider intentaron dar una relación disyuntiva del individuo y su ambiente, para hacer evidente la relación tiempo-espacio. El espectador fue

invitado a jugar con el retardo, es decir, a alterar su conducta respecto a la conducta del sistema vídeo, y haciendo esto, se volvía parte de él. Preparando una situación medioambiental singular, *Wipe Cycle* intentó crear un microcosmos a partir de una teoría más amplia de la dinámica medioambiental que Gillette llamó "Media Ecology". Y cambiando imágenes entre los nueve monitores en un tipo de modelo de marquesina, la obra postuló la igualdad de todas las imágenes.

2.3 Video Transamericas

***Fig. 1. Vídeo Trans Américas* de Juan Downey**

***Fig. 2. El ojo pensante* de Juan Downey. 1973**

Juan Downey, que en 1968 había realizado varias esculturas audio-cinéticas combinando diversos aparatos electrónicos, se introduce en el mundo del video en 1971 gracias a su colaboración con el colectivo Raindance Corporation. Más tarde entre 1973 y 1979 lleva a cabo su proyecto *Video Trans Américas* (Fig. 1) con la idea de grabar e interactuar en vídeo con culturas de América del Sur y que incluso vivían al margen de la sociedad de consumo. El proyecto consiste en un viaje que realizó junto a su familia a través del continente americano, en busca de denominadores comunes de identidad y comunicación entre los distintos pueblos. La imagen móvil y fluida del video se convirtió no sólo en metáfora del viaje emprendido por Downey, como una forma de tránsito de las imágenes y de comunicación, sino también en una cartografía virtual y activa de las

Américas. El proyecto comenzó en 1973 con una serie de viajes por Norte y Centro América, para luego recorrer parte de Sur América (Fig. 2). Una segunda etapa tuvo lugar en la selva amazónica en el Río Orinoco y en la frontera entre Venezuela y Brasil, sumada a otros viajes al sur de Chile. La tercera etapa tuvo lugar entre los años 1976 y 1977, culminando con un viaje al Amazonas, durante el cual Downey convivió con varias comunidades indígenas: Guahibos, Piaroas, Maquiritari, y nueve meses con los Yanomami, la tribu primitiva más grande, que aún se encuentra en la edad de piedra y que en aquel momento, era un símbolo de las tribus de la amazonía no contactadas.

Para Downey (1977:145) la idea de *feedback* consistió en desarrollar una perspectiva integral de las diversas poblaciones que actualmente habitan los continentes americanos, tal y como escribe en sus relatos descriptivos del proyecto "la información cultural será intercambiada principalmente mediante los vídeos rodados por el camino, y proyectados en los pueblos para que la gente se vea a sí misma y a otra gente. El papel del artista se concibe aquí como el de un comunicador cultural, una especie de antropólogo activador con un medio de expresión visual: vídeo".

3. La estrategia intensiva

En la *estrategia extensiva,* de la que habla John Burris, el arte del vídeo estaría definido por sus extensiones, por sus implicaciones con otras preocupaciones fuera de sí mismo, y la manera en la que podría incorporar las preocupaciones del "mundo real". Estos elementos extendidos eran fundamentales en la formulación del contexto del nuevo medio y su estructura formal. Los temas que distintos artistas utilizan están relacionados con diversas áreas como sociología, comunicaciones y teoría de información, cibernética, ecología, etc.

Con el paso de los años, el videoarte ha recorrido, en manos de múltiples artistas, diversos estadios dentro de las manifestaciones actuales. Se ha utilizado como documento de acciones perecederas de artistas conceptuales, como *Stampig In The Studio,* 1968 de Bruce Nauman, *Subsensorial Actions,* 1971 de Antoni Muntadas o *Semiotics of the Kitchen,* 1974 de Martha Rosler; y como herramienta conceptual de obras artísticas como en *Centers*, 1971 de Vito Acconci, *Baldessari Sings LeWitt*, 1972 de John Baldessari o *De La,* 1971 de Michael Snow . Un ejemplo de ellos es la obra *From the Center*, 1982 de la artista catalana Eugènia Balcells que realizó mientras residía en la ciudad de Nueva York, nos traslada conceptualmente a la visión inspirada en el monumento megalítico de Stonehenge, la rotación del Sol, de la Luna, el ritmo de los eclipses es un juego de imágenes y superposiciones realizadas, según la propia Balcells, con los instrumentos de su tiempo, "con el vídeo y con todas las lentes que pudiera encontrar" (Ortuño, 2009:206).

De las aportaciones del vídeo, el concepto de duración es una de las más atractivas y sobre la que probablemente más han trabajado los artistas. El videoarte, en lo que respecta a manejo, manipulación y control sobre el concepto del tiempo, parece actuar incluso con mayor libertad de la que manifiesta el cine. Los artistas que usaron el vídeo cayeron en la cuenta de la posibilidad de restituir sin elipsis la duración real de los hechos; de este modo lograron modificar y renovar el ritmo narrativo al que el cine, en los años sesenta, tenía acostumbrado al público. De hecho, el tiempo real en las grabaciones de vídeo ha sido y es un recurso común en la mayoría de videoinstalaciones de esa época.

Varios son los eventos que tuvieron lugar en la década de los sesenta, especialmente convulsa política, cultural y social, en medio de la cual apareció el videoarte. Dicha convulsa contribuyó y afectó al desarrollo del mismo. El libro de Marshall McLuhan (1964) *Understanding Media*, considerado como el primer gran estudio crítico sobre los medios de comunicación de masas, sentó las bases y definió los principios teóricos del

nuevo arte realizado con vídeo. Otro de estos hitos a tener en cuenta para comprender la evolución del videoarte fue que se logró la comercialización definitiva del vídeo portátil, en 1968, en Estados Unidos y, un año más tarde, en Europa. También se sabe que 1968 fue el año en el que se vendió por primera vez una obra *Stamping In The Studio* en cinta de vídeo a un coleccionista. Su autor era Bruce Nauman había registrado en vídeo una serie de movimientos corporales y expresiones faciales, donde la duración de la obra la determinaba la cinta.

Dada la naturaleza de los medios de comunicación de masas conocidos e incipientes en esos años, radio, televisión, vídeo, agencias de noticias etc., el uso de dichos medios puso de manifiesto la rapidez en la transmisión y difusión de la información; pero, por otro lado, también se evidenció la facilidad para deformar y manipular los contenidos de la misma. Fue contra este poder indiscriminado de manipulación de la información, realizado por los grupos de comunicación más importantes, ya fueran estatales o privados, que los artistas llevarán a cabo su protesta, valiéndose de los mismos instrumentos y con el propósito de denunciar y demostrar que el fin que persiguen los grupos de poder mediáticos y políticos, es la creación de un clima cultural, político y social favorable a sus intereses privados, los cuales, por lo general, son antipopulares. Para ello no dudan en deformar la información y crear un clima de pensamiento único y acomodaticio. Al actuar de tal manera, se alcanza la asimilación pasiva de la información manipulada y la progresiva pérdida de la facultad crítica por parte del receptor.

Así, los medios de comunicación, por un lado, y la infraestructura tecnológica, por otro, se alían para configurar grupos mediáticos de poder que, a su vez, nutren al resto de cadenas menores. Queda de este modo establecida la red de información, contaminada y manipulada, que alimenta al ciudadano. De todos los medios de comunicación, que en la década de los sesenta adquieren un poder desmesurado, destaca la televisión. Ésta

ejemplifica la perfecta combinación de imagen y sonido que ofrece la posibilidad de estar contemplando la realidad en directo. Con esta apelación al tiempo real los grupos mediáticos pretendían depurar toda sospecha de tratamiento favorable, manipulación o censura de imágenes o datos. El éxito de la televisión se sustentaba en la rapidez en la transmisión de hechos, en su pretendida libertad y objetividad informativa y en la novedad del medio, el cual entró en todos hogares y se integró rápidamente y sin problema alguno en el mobiliario.

Este hecho, que resultaba del todo lógico y natural, convertía a la televisión en un difusor pasivo de contenidos dirigidos directamente al inconsciente y sobre los cuales se cimientan las mentalidades y opiniones del público. El espectador contemplará y creerá fehacientemente y como verdadera realidad todo aquello que se le ofrece a través de la televisión[III] (Cueto, 1984). Pero la euforia por la modernización de los medios de información y por su validez como modernos sistemas de transmisión de datos se encontró también con opiniones más escépticas que vislumbraban el peligro del poder que empezaban a amasar dichos medios, dada la manipulación invisible pero contundente de los ciudadanos menos críticos. Es en este punto de la crítica al medio televisivo, donde encontraron su campo de actuación numerosos artitas que recurrieron al vídeo para realizar sus obras.

Sin embargo, los artistas pioneros en el uso del vídeo muy pronto vislumbraron las faltas y problemas en los que se podía incurrir si se hacía un uso incontrolado de este

[III] Véase Cueto, Juan. «El complejo de los orígenes», en catálogo del *Primer Festival Nacional de Vídeo*, Madrid 1984, Circulo de Bellas Artes. “Comprendo perfectamente que el vídeo, en un primer momento, haya utilizado profusa, obsesivamente, la televisión como modelo negativo, como antiparadigma, como obstáculo a superar o liquidar lisa o llanamente. A fin de cuentas, otro tanto ocurrió con el cine en sus primeros momentos y, en general, con todas las expresividades de la era industrial... “.

medio y de las tecnologías de la imagen en general. Peter d´Agostino llamó la atención sobre la creencia, que aún hoy existe, de que las obras en cuya realización se ha utilizado las novedades tecnológicas son, por eso mismo, indiscutiblemente modernas. Peter d´Agostino apuntó que la novedad y la modernidad de los trabajos artísticos no residían en los medios utilizados, y que al defender esta postura se corría el riesgo de olvidar las razones artísticas subyacentes a los primeros proyectos en vídeo (Badía, 1998). Hasta la incorporación del vídeo en el arte, la experiencia de los límites no había sido anteriormente tan cuestionada.

A modo de conclusión

Los años sesenta y setenta fue un periodo de grandes cambios. La situación cultural, social y política hizo que la práctica artística fuera muy productiva acorde con el auge de los nuevos medios de comunicación de masas, como la radio y sobre todo la televisión. La televisión, muy controlada, se convirtió en un enemigo más. La contracultura junto con las teorías de Marshall Mcluhan hizo que varios artistas tomasen conciencia contra los mass media. Con la aparición de la primera cámara de vídeo portátil llamada entonces portapack, estos artistas podían experimentar con un nuevo medio que parecía estar hasta ese momento bajo el control del Estado. Según Rosalind Krauss (1979), los dos rasgos del uso cotidiano del término medio que resultan más inspiradores a la hora de analizar el vídeo, son la recepción y la proyección simultánea de una imagen, además del uso de la psique humana como conducto. Eso es así, según la autora, porque la mayoría de los trabajos producidos durante el breve periodo de existencia del videoarte, utilizaron el cuerpo humano como instrumento central. En el caso de las instalaciones fue, con frecuencia, el cuerpo del espectador activo y sin que importe a quién pertenece, el cuerpo seleccionado para la ocasión. El video tiene la capacidad de grabar y transmitir al mismo

tiempo, produciendo así una retroalimentación instantánea. En consecuencia es como si el cuerpo estuviese en el centro, entre dos máquinas que son la apertura y el cierre de un paréntesis. La primera de ellas es la cámara, la segunda es el monitor, que vuelve a proyectar la imagen de la gente con la inmediatez de un espejo.

Concluimos observando que las experiencias artísticas en la práctica del videoarte desde sus orígenes estuvieron también muy marcadas por los acontecimientos que las vanguardias artísticas generaron en esos primeros años. La combinación de estos factores hizo que se generasen obras con un cierto carácter de crítica hacia el medio en sí.

Bibliografía

- BADÍA, Montse. (1998) *Peter d'Agostino o el uso crítico y ético de la tecnología.* Aleph. Arte y Pensamiento. http://aleph-arts.org/pens/badia.html

- BAIGORRI, Laura. (2004) *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70.* Ed. Brumaria nº4. Madrid.

- BENJAMIN, Walter. (1975) *Tentativas sobre Brecht*. Ed. Taurus, Madrid.

- BLOCH, Dany. (1984) *Les vidéo-paysages de Bill Viola*. Art Press, nº 80.

- BONET, Eugeni. (1987) *Metavideo. Del estado del vídeo, su historia y estética.* En La Imagen Sublime. Ed. Museo Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.

- BURRIS, John. (1996) *¿Fue el portapack la causa del video?*. En Notas sobre la formación de un nuevo medio. Milenium Film Journal. Nº 29.

- CUETO, Juan. (1984) *El complejo de los orígenes*. Catálogo *Primer Festival Nacional de Vídeo*, Madrid. Circulo de Bellas Artes.

- DOWNEY, Juan. (1988) *Juan Downey.* Ed. IVAM. (Instituto Valenciano de Arte Moderno) Generalitat Valenciana.

- GIGLIOTTI, Davidson. *A brief History of Raindance.* Ed. Web de Radical Software. http://radicalsoftware.org/e/history.html

- HANHARDT, John (1990) G. *Dé-collage /collage. Notes Towards a Reexamination of the Origins of Video Art,* en Illuminating Video (Sally Jo Fifer and Doug Hall, ed.), Nueva York, Aperture; The Bay Area Video Coalition.

- KRAUSS, Rosalind. (1979) *La escultura en su campo expandido*, en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Editorial, Madrid 1996.

- KRAUSS, Rosalind. (1979) *Video: the Aesthetics of Narcissism.* Ed. New Artist Video. A critical Anthology. Nueva Yok. E.P. Dutton.

- McLUHAN, Marshall. (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York, Mentor, [trad. Esp. Barcelona, Editorial Paidós, 1996].

- McLUHAN, Marshall. (1967) *The Medium is the Massage* (written with Quentin Fiore; produced by Jerome Agel) [trad. Esp. Editorial Paidós, 1988].

- ORTUÑO, Pedro. (2009) *Eugènia Balcells: La utopía como laboratorio*. Revista Arte y Políticas de Identidad. Editum, Vol. 1.

- ORTUÑO, Pedro. (2011) *El espacio sensible: entornos híbridos y medios audiovisuales.* Ed. Visión libros. Madrid.

- WIENER, Norbert. (1948) *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. New York. John Wiley & Sons, Inc.

- YOUNGBLOOD Gene, (1970) *Expanded Cinema*. E.P. Dutton, Nueva York/Studio Vista, Londres. (Disponible en facsímil electrónico en http://www.ubu.com/historical/youngblood/expanded_cinema.pdf).